16 STRON EKSTRA

PRZEWODNIK GRACZA

NA CZYM TANIO GRAĆ
NA CO WARTO CZEKAĆ

Komputer Świat

PRZEWODNIK AMBITNEGO GRACZA

- Najlepsze gry, na które warto czekać
- W jaki sprzęt warto zainwestować
- Chmura: jak grać na sprzęcie za 500 zł

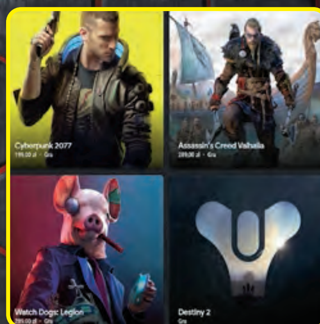
WARTO WIEDZIEĆ:



Stara czy nowa? **Którą konsolę wybrać**



Totalna drożyzna! Czemu karty grafiki kosztują krocie



W nowe tytuły zagrasz **nawet na smart TV**



Gry na abonament Czy to się w ogóle opłaca?

W CO ZAGRAMY W BLISKIEJ I DALEKIEJ PRZYSZŁOŚCI?

Bez względu na to, na jakiej platformie gramy i jakie gatunki gier preferujemy – ***w najbliższych latach czeka nas sporo naprawdę interesujących premier.*** *Przyjrzeliśmy się bliżej tytułom, których warto wypatrywać*

DYING LIGHT 2



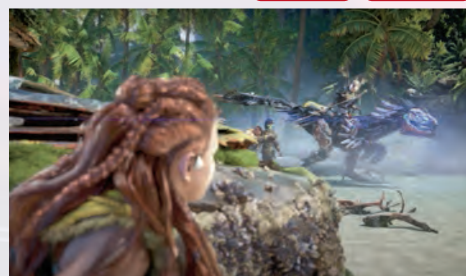


W drugiej odsłonie cyklu sytuacja na świecie się pogorszyła – niebezpieczny wirus dodatkowo zmutował, a resztki ludzkiej cywilizacji zwyczajnie się posypały. Ludzie za dnia walczą o resztki zasobów, a nocą próbują przeżyć ataki hord zombie. Twórcy obiecują nieliniową fabułę, otwarty świat z usprawnioną mechaniką walki oraz poruszania się, a także wartką akcję obserwowaną z perspektywy FPP.

Data premiery: 7 grudnia 2021 r.

HORIZON FORBIDDEN WEST





Postapokaliptyczny świat, w którym ludzkość cofnęła się do epoki plemiennej, a głównym zagrożeniem są wielkie bestie... a właściwie ich mechaniczne wersje. Kontynuacja jednej z najpiękniejszych gier ostatnich lat ma zaoferować jeszcze więcej niesamowitych widoków oraz dynamicznej akcji, w której pokierujemy niezłomną Alloy.

Data premiery: koniec 2021 r.

ELDEN RING



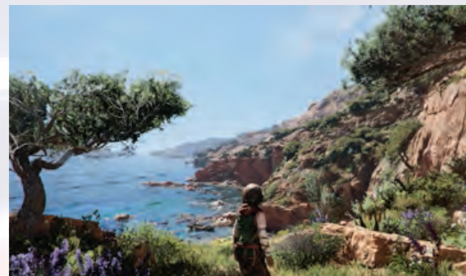


From Software, czyli twórcy niezwykle wymagającej serii Dark Souls, długo kazali czekać fanom na kolejną produkcję. Tym razem RPG ma być równie trudne, ale całkowicie zmieniamy uniwersum, w którym toczy się akcja. Za jego powstanie odpowiadał między innymi George R.R. Martin, czyli autor Gry o Tron. W grze wcielimy się w śmiałka, który mierzy się z konsekwencjami roztrzaskania tytułowego kręgu.

Data premiery: 21 stycznia 2022 r.

A PLAGUE TALE REQUIEM



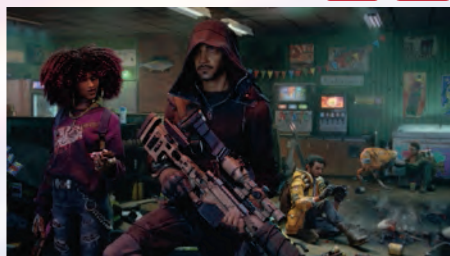


Plaga szczurów powraca do średniowiecznego świata. Po wydarzeniach z poprzedniej części wiemy już, kto może je kontrolować, ale wbrew oczekiwaniom – rodzi to jeszcze więcej problemów. Ponownie przejmiemy kontrolę nad rodzeństwem – Amicią i Hugo w walce o przetrwanie w wypełnionej po brzegi zagrożeniami rzeczywistości.

Data premiery: lato 2022 r.

REDFALL



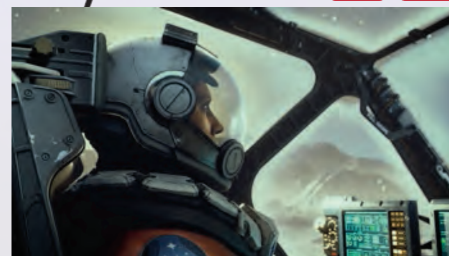


Studio Arkane po kilku latach przerwy wraca. Twórcy świetnej serii Dishonored tym razem stawiają na świat pełen wampirów. W Redfall przejmiemy kontrolę nad śmiałkami, którzy wykorzystując magię oraz nowe technologie, eliminują kolejnych krwiopijców. Zgodnie z obowiązującymi trendami gra zaoferuje możliwość postrzelania zarówno samotnie, jak i w kooperacji.

Data premiery: lato 2022 r.

STARFIELD



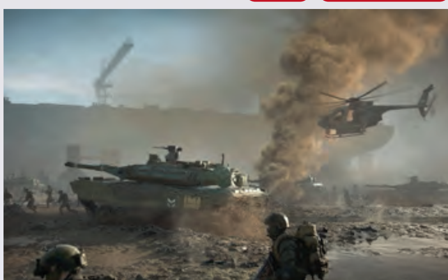


Skyrim przez długie lata uważany był za RPG idealne. Teraz jego twórcy chcą zmierzyć się z nieco innym uniwersum – zamiast klimatów fantasy ich nowa gra stawia na science fiction. Gracz przejmie kontrolę nad jednym z kosmicznych osadników, który eksploruje kolejne planety w poszukiwaniu lepszej przyszłości zarówno dla siebie, jak i reszty ludzkości.

Data premiery: 11 listopada 2022 r.

BATTLEFIELD 2042



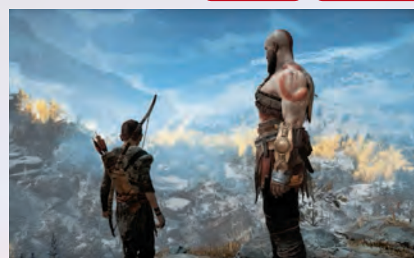


Dobrych strzelanek nigdy za wiele. Po kilku odsłonach stawiających na historyczne realia seria Battlefield ponownie „wraca do przyszłości”. Futurystyczna wojna pełna ma być ultranowoczesnych pojazdów oraz broni, a gracze z ich możliwości korzystać mają na ogromnych, interaktywnych mapach. Gra zaoferuje jedynie tryb sieciowy – nie będzie tu żadnej kampanii!

Data premiery: 22 października 2021 r.

GOD OF WAR RAGNARÖK



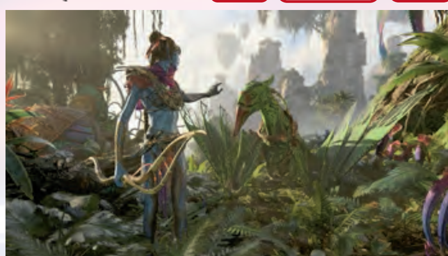


Po ciepło przyjętym restarcie serii z 2016 roku Kratos wraca do mitologicznych krain, aby rozprawić się z kolejnymi bogami. Dynamiczna akcja, wybijanie przeciwników w efektownej walce i grafika z najwyższej półki – tego w nadchodzącej produkcji studia Santa Monica możemy być pewni. Choć fabuła nadal spowita jest mgłą tajemnicy, tytuł zdaje się zdradzać kierunek naszej podróży – mierzyć będziemy się z wizją nordyckiego Ragnaroku, czyli końca świata i tamtejszych bogów.

Data premiery: lato 2022 r.

AVATAR FRONTIERS OF PANDORA



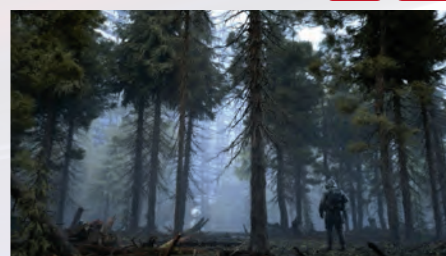


Długo musieliśmy czekać na kolejną grę w świecie filmowego Avatara. Tym razem za produkcję odpowiadać ma Ubisoft, a z tego, co już ujawniono, wiemy, że akcja toczyć ma się w dużym, otwartym świecie. Całość obserwować mamy z perspektywy pierwszej osoby, a twórcy obiecują historię i wizualne wrażenia dorównujące niezapomnianemu dziełu Jamesa Camerona.

Data premiery: jesień 2022 r.

S.T.A.L.K.E.R. 2



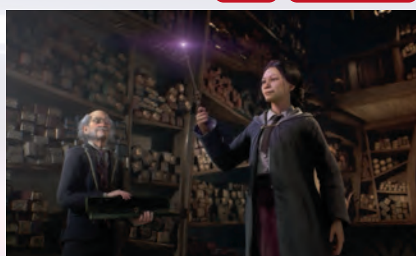


Co kryje się w skażonej Zonie? Jakie niebezpieczeństwa opanowały Czarnobyl i okolice? S.T.A.L.K.E.R. 2 przeniesie nas do alternatywnej rzeczywistości, w której skutki katastrofy elektrowni atomowej wymknęły się spod kontroli. Szalejące promieniowanie odmieniło życie, ale to musi toczyć się dalej. W grze wcielamy się w jednego z tytułowych stalkerów, czyli śmiałków, którzy zapuszczają się w głąb Zony w poszukiwaniu surowców i artefaktów.

Data premiery: 28 kwietnia 2022 r.

HOGWARTS LEGACY





Jeżeli zawsze marzyliście o pójściu w ślady Harry’ego Pottera – lepszej okazji prawdopodobnie nie będzie. Hogwarts Legacy pozwoli nam stworzyć własnego czarodzieja rozpoczynającego naukę w Szkole Magii i Czarodziejstwa i przeprowadzić go przez wszystkie szczeble edukacji, przeżywając przy tym niezliczone przygody. Akcja rozgrywa się mniej więcej 200 lat przed wydarzeniami znanymi z książek.

Data premiery: jesień 2022 r.

PRAGMATA



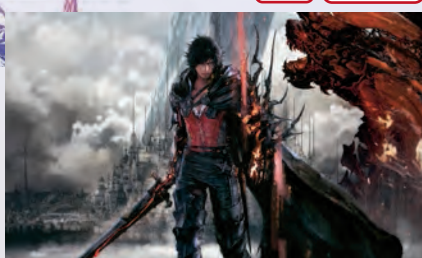


Tajemnicza produkcja osadzona w odległej przyszłości. Gracz wciela się w wyszkolonego agenta, który z pomocą bardzo zaawansowanej technologii przemierza – na pierwszy rzut oka – opustoszałe miasto, próbując odkryć, co tak naprawdę się w nim wydarzyło. Wszystko wskazuje na to, że czeka nas produkcja z bardzo zaawansowaną oprawą graficzną!

Data premiery: połowa 2022 r.

FINAL FANTASY XVI



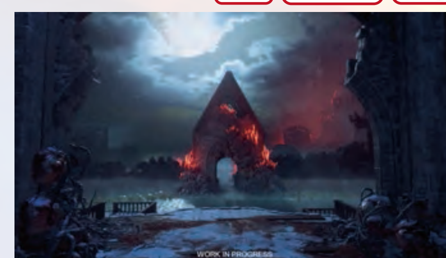


Największa seria gier RPG w historii tym razem zabierze nas do świata jawnie inspirowanego średniowieczem. Z tą różnicą, że rzeczywistości pełnej królów i rycerzy towarzyszy także magia oraz gigantyczne bestie powstałe na skutek rozprzestrzeniania się tajemniczej plagi. Opowiedziana historia ma być historią zemsty, a jej kolejne rozdziały oglądać mamy z perspektywy trzeciej osoby.

Data premiery: 2022/2023 r.

DRAGON AGE





Kolejna propozycja dla fanów gier RPG. Po wieloletniej przerwie ponownie odwiedzimy świat miecza i magii, w którym przemierzające niebo smoki należą do codzienności. Fabularnie gra kontynuować ma dotychczasowe wątki związane z ambitnymi – choć bardzo niebezpiecznymi – planami jednego z potężnych magów. Naszym zadaniem będzie oczywiście niedopuszczenie do ich realizacji... choć niewątpliwie spodziewać możemy się dodatkowych zwrotów akcji.

Data premiery: koniec 2022 r.

Fot. Nikita Gonin/123rf.com

The Elder Scrolls VI

PC | X|S | PS5



Po spektakularnym sukcesie The Elder Scrolls V: Skyrim – Bethesda ma bardzo wysoko zawieszoną poprzeczkę. Choć o samej grze nie wiemy zbyt wiele, twórcy oficjalnie potwierdzili już trwające prace. Biorąc pod uwagę to, co do tej pory oferowała seria – spodziewać możemy się ogromnego świata oraz bardzo pogłębionych mechanik RPG.

Data premiery: 2023/2024 r.

FARCRY6

PC | PS5 | PS4 | X|S | XBOX ONE



Kolejna odsłona strzelanki Ubisoftu i kolejna dyktatura do obalenia. Tym razem gracze udadzą się do fikcyjnego kraju w Ameryce Środkowej i walczyć będą z imperium zbudowanym przez Antona Castilo (granym przez Giancarla Esposito). Rozgrywka opierać ma się na eliminowaniu kolejnych posterunków i popleczników dyktatora, a do naszej dyspozycji oddany zostanie cały arsenał broni, gadżetów oraz pojazdów.

Data premiery: 7 października 2021 r.

BACK 4 BLOOD

PC | PS5 | PS4 | X|S | XBOX ONE



W kategorii kooperacyjnych strzelanek z zombie w roli głównej – przez lata dominowało Left 4 Dead. Od premiery drugiej części minęła już wprawdzie ponad dekada... a grono fanów skupionych wokół tytułu nadal jest pokaźne. Trzeciej odsłony zapewne nigdy się nie doczekamy, ale z nawiązką nadrobić ma to Back 4 Blood. Zasady rozgrywki pozostaną niezmienione – jesteśmy tylko my, kilku kompanów na krzyż i hordy nieumarłych.

Data premiery: 12 października 2021 r.

METROID DREAD

Nintendo Switch

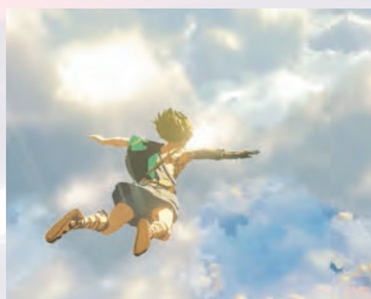


Jedna z najsłynniejszych serii w historii powraca do korzeni! Po latach przerwy Metroid ponownie stawia na widok 2D i to właśnie z takiej perspektywy pokierujemy poczynaniami Samus. Kolejni przeciwnicy i kolejne problemy do rozwiązania, dziesiątki zróżnicowanych broni oraz zawiłe labirynty kolejnych poziomów – szykuje się sporo dobrej zabawy w klasycznym stylu.

Data premiery: 8 października 2021 r.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2

Nintendo Switch



Kontynuacja jednej z najlepszych gier RPG minionej dekady. Połączenie dynamicznej akcji, ogromnego, otwartego świata oraz ciekawych zagadek logicznych okazało się kluczem do sukcesu i dokładnie tego samego (tylko w jeszcze większych ilościach) spodziewać możemy się po kolejnych przygodach Linka. Gra nadal stawia na bardzo unikalny styl graficzny... ale to jeden z elementów, który pozwala się jej wyróżnić na tle konkurentów.

Data premiery: koniec 2022 r.

Age of Empires IV

PC



Gatunek RTS nie ma dziś łatwego życia – choć dawniej dominował na rynku, dziś sukces są w stanie odnieść tylko nieliczne marki. Age of Empires niewątpliwie się do nich zalicza! W szeregu kolejnych misji staniemy przed licznymi wyzwaniami ekonomiczno-militarnymi i prowadzić będziemy kolejne imperia ku chwale. Oprawa graficzna – choć wyraźnie unowocześniona – nawiązuje do poprzednich odsłon kultowej serii.

Data premiery: 28 października 2021 r.

FORZA HORIZON 5

PC | X|S | XBOX ONE



Obowiązkowa propozycja dla zwolenników wirtualnej motoryzacji. Choć seria stawia przede wszystkim na dobrą zabawę, a nie na ultrarealizm, dobrze bawić będą się przy niej zarówno zaawansowani, jak i początkujący gracze. Setki aut i setki kilometrów do wyjeżdżenia – czego chcieć więcej?

Data premiery: 9 listopada 2021 r.

GRAN TURISMO 7
THE REAL DRIVING SIMULATOR

VR | PS5 | PS4



Najważniejsza seria gier samochodowych na PlayStation. Po kiepsko przyjętym Gran Turismo Sport nowa odsłona ma przywrócić blask i chwałę marce. Wiernie odwzorowany model jazdy oraz bardzo szczegółowe tekstury samochodów zapewnić mają niezwykłe wrażenia każdemu, kto zdecyduje się zasiąść za kółkiem.

Data premiery: jesień 2022 r.

HALO INFINITE

PC | XS | XBOX ONE

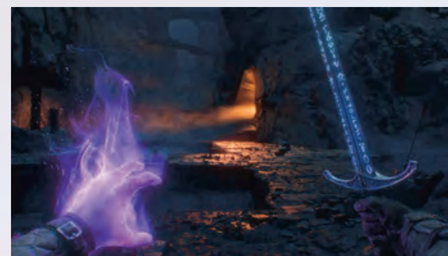


Flagowy tytuł ze stajni Microsoftu i – przynajmniej za granicą – najważniejsza marka powiązana z Xboxem. Kolejna odsłona serii strzelanek osadzonych w klimatach science fiction postawi nas przed zadaniem uratowania świata przed inwazją obcej, mocno zaawansowanej rasy. Oprócz rozbudowanej kampanii czeka nas także wciągający tryb multiplayer.

Data premiery: koniec 2021 r.

AVOWED

PC | XS

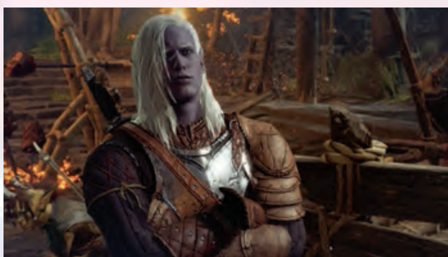


Pierwszoosobowe RPG w klimatach fantasy, za którym stoją twórcy hitów takich jak Neverwinter Nights 2, Fallout: New Vegas czy Knights of the Old Republic 2. W grze odwiedzić mamy krainę znaną z innej serii gier – Pillars of Eternity, aczkolwiek obie produkcje nie będą ze sobą ściśle powiązane fabularnie. Istotną rolę odgrywać ma walka – zarówno ta z wykorzystaniem klasycznego oręża, jak i potężnej magii.

Data premiery: 2022/2023 r.

Baldur's Gate III

PC



„Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę...” – któż nie pamięta tej kultowej kwestii? Od debiutu poprzedniej odsłony genialnego RPG minęły już dwie dekady, a to czas najwyższy, aby wrócić w okolice Wrót Baldura. Za grę odpowiada Larian Studios, twórcy świetnie przyjętej serii Divinity: Original Sin.

Data premiery: lato 2022 r.

DIABLO IV

PC | PS5 | XS



Po katastrofalnym roku 2020 Blizzard powoli wraca do gry. Nowa odsłona słynnego hack'n'slash ponownie pozwoli nam na siekanie hord potworów i zapewni setki godzin polowania na coraz to lepszy ekwipunek. Produkcja wrócić ma do mroczniejszego, bardziej krwawego klimatu, z którego seria znana była na przełomie XX i XXI wieku.

Data premiery: 2023/2024 r.

OVERWATCH 2

PC | PS5 | PS4 | XS | XBOX ONE | SWITCH



Debiut pierwszej części Overwatch wstrząsnął rynkiem strzelanek. Szereg nowych pomysłów i zmieniona koncepcja rozgrywki okazały się strzałem w dziesiątkę, a kolejna odsłona chce kontynuować dobrą passę. Oprócz lepszej grafiki czekać ma na nas także szereg nowych trybów, map oraz kilka nowych postaci, które dołączą do istniejącej już ekipy.

Data premiery: 2022/2023 r.

Unplugged

VR

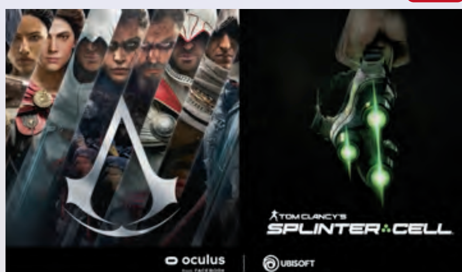


Jeżeli kojarzycie słynną serię Guitar Hero oraz macie gogle VR – to tytuł wręcz obowiązkowy. W Unplugged liczy się zręczność oraz wyczucie rytmu – musimy w odpowiednim momencie „szarpać” za niewidzialne struny. Co ciekawe, gra nie wymaga kontrolerów – dostępna na Oculusa wersja pozwala na sterowanie za pomocą samych dłoni.

Data premiery: jesień 2021 r.

ASSASSIN'S CREED I SPLINTER CELL VR

VR



Jedne z największych marek należących do Ubisoftu zmierzają na VR. Podpisane partnerstwo między Facebookiem a Ubisoftem zaowocowało zapowiedzią dwóch produkcji... ale poza faktem ich istnienia nie znamy jeszcze żadnych szczegółów. Niemniej – pojawienie się na Oculusie tak dużych marek będzie dla platformy przełomem.

Data premiery: 2022/2023 r.

LÉGENDES POKÉMON ARCEUS

SWITCH



Kolejna odsłona kultowej serii, w której wcielamy się w młodego poszukiwacza przygód. Ogromny region do zwiedzenia, mnóstwo stworków do złapania i szereg walk do stoczenia. Tym razem twórcy zaserwują nam... podróż w czasie. Scenariusz rozgrywa się bowiem w erze, w której pojęcia takie jak „trener Pokémonów” czy „Pokémon League” zwyczajnie jeszcze nie istniały. To będzie dziewiczy rejs!

Data premiery: 28 stycznia 2022 r.

SPRZĘT DO GRANIA

W CO WARTO INWESTOWAĆ, CO WARTO KUPIĆ, A CO KOMPLETNIE SIĘ NIE OPŁACA?

*Skoro mowa o grach przyszłości, **warto zadać sobie pytanie nie tylko „w co", ale i „na czym" grać.** Wbrew pozorom odpowiedź nie jest prosta, a mnogość opcji może przyprawić o zawrót głowy*

PROBLEMATYCZNY RYNEK PC

KARTY GRAFICZNE NOWEJ GENERACJI MAJĄ OGROMNE MOŻLIWOŚCI – TAKŻE POZA GRAMI



Zaczynamy od opcji najbliższej naszemu sercu… ale i obecnie najbardziej problematycznej. Najstarsza istniejąca obecnie platforma do gier, czyli komputer osobisty, znajduje się obecnie w tak zwanym kryzysie hardware'owym, który potrwać może jeszcze nawet do 2023 roku. Jak nie dłużej. Wszystko za sprawą rosnącej popularności kryptowalut oraz faktu, iż ich kopanie bazuje w dużej mierze na mocy obliczeniowej kart graficznych. Ogromne zainteresowanie tym segmentem sprzętu sprawiło, że kupienie dobrej karty graficznej do gier jest od dłuższego czasu niemożliwe… lub wiąże się z wydatkiem nawet 2- lub 3-krotnie większym niż kilka lat temu! To sprawia, że granie na PC w najnowsze gry z zachowaniem wysokiej jakości grafiki staje się coraz bardziej problematyczne.

Niestety, nie zapowiada się, aby stan ten miał się prędko zmienić. Osoby, które planują większe inwestycje w PC jako platformę do grania, stoją tak naprawdę przed fatalnym z ekonomicznego punktu widzenia wyborem. Albo za kartę graficzną zwyczajnie przepłacą, albo też kupią nieco starszy, ale jednocześnie i słabszy model. Zresztą – nawet w tym przypadku liczyć musimy się z wyższym wydatkiem niż zwykle, ponieważ starsze karty zamiast tanieć jak dawniej po prostu utrzymują swoją cenę z momentu premiery.

Złożenie dobrego komputera gamingowego, który zapewniał nam komfortowe granie na wysokich detalach przez najbliższe 3–4 lata, jeszcze w 2019 roku było wydatkiem maksymalnie 4000–5000 złotych. Dziś za taką kwotę kupić możemy samą kartę graficzną, a i to wcale nie taką z najwyższej możliwej półki. Co gorsza, perspektywy rynkowe są takie, że



CENY KART GRAFICZNYCH JESZCZE DŁUGO UTRZYMYWAĆ SIĘ BĘDĄ NA WYSOKIM POZIOMIE

nawet jeśli kryzys producentom w końcu uda się opanować i w 2022/2023 sytuacja wróci do normy, istnieje duża szansa, że problemy wrócą ze zdwojoną siłą. Przypominamy, że z jednym kryptowalutowym krachem mieliśmy już do czynienia w 2017 roku. Wówczas ceny GPU także poszybowały w górę i po chwili wytchnienia oraz spadków ponownie wzrosły do absurdalnego poziomu.
Warto mieć także na uwadze, że o ile obecne ceny innych komponentów PC zachowują się względnie normalnie, niebawem także może się to zmienić. Część producentów dysków twardych już teraz spodziewa się magazynowych braków w związku z rosnącą popularnością kryptowaluty chia, która zamiast mocy GPU bazuje na… dyskach twardych. Jeżeli rozwiązanie to się faktycznie upowszechni – złożenie komputera do gier okaże się jeszcze droższe niż teraz.
Bez względu na to, jak faktycznie się to potoczy – na chwilę obecną wszystko wskazuje jednak na to, że granie na PC jest rekordowo nieopłacalne. I to nawet wtedy, gdy uwzględnimy, że to platforma, która oferuje najtańsze gry. Jeżeli planowaliście budowanie gamingowej bestii w 2021 roku – rekomendujemy chwilę cierpliwości i odłożenie ambitnych planów sprzętowych na później.

GÓRNICY KRYPTOWALUT WYKUPUJĄ NIEMAL WSZYSTKIE MOCNIEJSZE GPU



WYSOKIE CENY KART GRAFICZNYCH – KTO JEST WINNY?

Za ogromne wzrosty cen odpowiadają kryptowaluty, czyli cyfrowy, całkowicie zdecentralizowany środek płatniczy, który od lat staje się coraz popularniejszy. Aby kryptowalutę „wykopać" na komputerze, potrzebujemy odpowiedniej mocy obliczeniowej, pozwalającej na wystarczająco szybkie wykonywanie potrzebnych instrukcji i rozwiązanie zadań, które – w dużym uproszczeniu – „generują" cyfrową walutę. Dawniej – wykorzystywano do tego CPU, jednak GPU okazało się znacznie wydajniejsze, stąd zwiększone zainteresowanie górników kartami graficznymi… i rosnące problemy graczy. Do kopania jakich kryptowalut wykorzystuje się dziś najczęściej sprzęt?

- **Binance**
- **Bitcoin**
- **Cardano**
- **Dogecon**
- **Ethereum**
- **Polkadot**
- **Tether**
- **USD Coin**

Fot. Bestbrk/iStockphoto.com

NOWE KONSOLE – CZY WARTO JUŻ JE KUPIĆ?

Skoro nie PC, to może w takim razie konsole? W 2020 roku zadebiutowała dziewiąta generacja konsol, reprezentowana przez PlayStation 5 oraz Xbox Series X. Jak zawsze w okresie przejściowym – nowych gier wykorzystujących możliwości nowego sprzętu było początkowo jak na lekarstwo… ale czy w jakikolwiek sposób się to zmieniło? Tu sytuacja oczywiście uległa w obu przypadkach wyraźnej poprawie, choć tytułów z serii „absolutnie obowiązkowych" – mimo wszystko brakuje. Sytuację na rynku skomplikowała oczywiście pandemia koronawirusa – utrudnione warunki pracy deweloperów sprawiły, że wiele obiecujących produkcji zostało zwyczajnie opóźnionych. Oczywiście w pewnym momencie dojdzie do tak zwanego „odbicia" i większe tytuły na wyłączność zaczną pojawiać się lawinowo, aczkolwiek póki co jest to pieśń przyszłości – pierwsze przejawy „wiosny" w tej materii zaczniemy obserwować dopiero pod koniec 2021 roku, a branża „rozhulać" powinna się dopiero na przełomie 2022 i 2023 roku.



XBOX SERIES X/S TO NAJTAŃSZE KONSOLE 9. GENERACJI

Karuzela cen

Nie oznacza to oczywiście, że na nowych konsolach nie ma w co grać. Kolejne gry pojawiają się regularnie, a do tego dochodzi cały szereg świetnych produkcji minionej generacji, które można „nadrobić" dzięki wsparciu tak zwanej wstecznej kompatybilności. To, co niewątpliwie cieszy, to także fakt, iż po początkowych problemach oba urządzenia można znaleźć już w sklepach bez większych problemów. Choć Xbox Series X dało się kupić w momencie premiery bez stania w kolejce – sytuacja z dostępnością PlayStation 5 wyglądała tragicznie. Dziś obie platformy znajdziemy praktycznie wszędzie, aczkolwiek optymizmem nie napawają… ceny. O ile za Xbox Series X zapłacimy cenę zbliżoną do ceny premierowej (ok. 2200 zł), a za nieco słabsze Xbox Series S – 1350 złotych, tak cena PlayStation 5 poszybowała górę. Zamiast sugerowanych początkowo 2300 złotych w sklepach regularnie znaleźć możemy kwoty z przedziału 2800–3200 złotych. To spory problem, który w połączeniu z póki co niewielką pulą wybitnych gier na platformie Sony – może stanowić mocny argument na korzyść konsoli Microsoftu.

W tym miejscu warto zwrócić uwagę także na fakt, iż najprawdopodobniej w przeciągu najbliższych dwóch, maksymalnie trzech lat ujrzymy nowe, ulepszone wersje obu konsol. Nadal będą one zaliczane do dziewiątej generacji, aczkolwiek zaoferują zapewne większe dyski na dane oraz nieco bardziej kompaktową konstrukcję. Prowadzi to do oczywistych konkluzji – jeżeli koniecznie musimy kupować nową konsolę już teraz, lepszym i korzystniejszym finansowo wyborem będzie Xbox Series X, zwłaszcza w połączeniu z Xbox Games Pass. Jeżeli przynależymy do obozu PlayStation – lepiej poczekać na wieści o nowej edycji sprzętu. Ten obecny jest za drogi, co w połączeniu z bardzo wysoką ceną nowych gier (300–350 zł) jest ogromnym obciążeniem dla portfela.





PLAYSTATION 5 MOŻNA JUŻ NORMALNIE KUPIĆ – ALE CENA WYRAŹNIE PODSKOCZYŁA

STARSZE KONSOLE – CZY TO DOBRY MOMENT?

W ten oto sposób docieramy do kwestii… starych konsol. Skoro nowe są za drogie, może warto rozważyć taki zakup? Niestety, choć teoretycznie cena PlayStation 4 i Xbox One powinna wyraźnie spaść po premierze kolejnej generacji, z uwagi na zawirowania rynkowe i problemy z dostępnością sprzętu do grania – ceny… wzrosły. Dziś konsole kosztują nawet o 50 procent więcej niż rok temu! Już sam ten fakt powinien mówić wam w tym temacie wszystko – zakup jest absolutnie nieopłacalny. A biorąc pod uwagę, że duzi producenci będą wydawać na ósmą generację gry jeszcze przez jedynie 2–3 lata, nie da się go nawet traktować jako inwestycji długoterminowej. Jeśli mamy wydawać już pieniądze – lepiej wydać więcej na konsolę dziewiątej generacji i mieć „spokój" na 6–7 lat.
Tak naprawdę jedyną konsolą ósmej generacji, która „pochwalić" może się sensowną ceną, jest Nintendo Switch – nie jest najtańsze, ale przynajmniej nie podrożało. Wersja Lite (granie tylko w trybie przenośnym) to wydatek rzędu 800–900 złotych, wersja mocniejsza (granie w trybie stacjonarnym i przenośnym) kosztuje około 1500 złotych. Decydując się na tę konsolę, warto pamiętać jednak o dwóch kwestiach. Po pierwsze – Nintendo już szykuje wersję Pro. Będzie ona droższa, ale zaoferuje lepszą jakość obrazu. Po drugie – na konsolę Nintendo nowe gry dużych producentów takich jak EA, Bethesda czy Ubisoft nie zawsze wychodzą… a nawet jeśli tak się dzieje, to premiera ma miejsce z dużym opóźnieniem. Niemniej – decydując się na platformę Nintendo, mamy „zagwarantowane" przynajmniej 4–5 lat sensownego wsparcia.

CENY STARSZYCH KONSOL W DNIU PREMIERY I W 2021 R.

- **PlayStation 4**
  Cena premierowa (2013) – 1799 zł
  Cena aktualna (2021) – 1499 zł
- **Xbox One**
  Cena premierowa (2013) – 2099 zł
  Cena aktualna (2021) – 1299 zł
- **Nintendo Switch**
  Cena premierowa (2017) – 1499 zł
  Cena aktualna (2021) – 1399 zł / 899 zł (Lite)



NINTENDO SWITCH TO DOBRY WYBÓR DLA OSÓB CENIĄCYCH MOBILNOŚĆ



STARSZE KONSOLE XBOX NIEBAWEM URUCHOMIĄ TAKŻE NOWE GRY DZIĘKI XBOX CLOUD



NA PLAYSTATION 4 ZNAJDZIEMY MNÓSTWO ŚWIETNYCH GIER, ALE CENA SPRZĘTU ODSTRASZA

NOWA GENERACJA VR

Na koniec zostawiamy sobie analizę sprzętu, który spośród wszystkich platform rozwija się najszybciej. Wirtualna rzeczywistość w świecie gier zadomowiła się już na dobre. Pytanie od lat pozostaje jednak bez zmian – czy to nadal jedynie gadżet i ciekawostka czy też na gogle VR pojawiły się już produkcje, które uzasadniają dodatkowe wydanie od 1000 do nawet 5000 złotych? Rozważając tę kwestię, pamiętać należy o tym, że na rynku nadal istnieje kilka całkowicie odrębnych ekosystemów powiązanych ściśle z konkretnym sprzętem. Oznacza to, że kupując jeden headset, musimy liczyć się z faktem, iż część gier może nie być na niego zwyczajnie dostępna. Po latach zawirowań na rynku wyklarowało nam się tak naprawdę trzech główny liderów – i to właśnie oni w najbliższych latach dzielić będą między sobą „łupy" pochodzące z portfeli graczy. Owymi liderami są: należący do Facebooka Oculus, HTC (we współpracy z Valve), oraz PlayStation. W ostatnim czasie „zabłysnęło" także HP, choć na koncie póki co mają tylko jeden naprawdę udany headset (model Reverb G2). Każdy z nich oferuje graczom coś nieco innego, każdy ma swoje zalety, ale i wady. W kolejnych akapitach pokrótce omówimy wszystkie te kwestie, wraz ze szczególnym uwzględnieniem przyszłych perspektyw każdej z platform.

Najlepiej, ale i najdrożej

Zaczynamy od absolutnie najwyższej półki – zarówno w kwestii jakości obrazu, jak i niestety ceny. Choć teoretycznie możemy znaleźć eksperymentalne headsety VR z jakością 8K i innymi technologicznymi cudami, które kosztują po 10 tysięcy złotych, to przedział typowo konsumencki i użytkowy kończy się jednak na kwotach dwukrotnie mniejszych. Zestawem niejako granicznym jest Valve Index – przygotowany oczywiście przez Valve, czyli twórców platformy Steam oraz gier takich jak Half-Life, Portal czy Counter-Strike. Pełen zestaw to wydatek rzędu 4500 złotych, ale jednocześnie pamiętać musimy, że do kwoty tej doliczyć musimy mocny komputer zdolny uruchamiać gry VR w wysokiej jakości. Producent zaleca minimum 8 GB pamięci RAM, kartę graficzną RTX 1070 lub mocniejszą, a także sensowny, przynajmniej czterordzeniowy procesor. Co więcej – Valve Index boryka się nadal z największą „wadą" zestawów VR. Otóż potężne możliwości w zakresie wyświetlania obrazu (rozdzielczość 1600 x 1440 na każde oko oraz odświeżanie na poziomie 144 Hz) wiążą się niestety z koniecznością stałego podpięcia kilku kabli do PC. Przy bardziej dynamicznych grach prędzej czy później zwyczajnie się w przewodach zaplączemy. Nieco tańszą, choć równie efektowną propozycją są zestawy tworzone przez Valve we współpracy z HTC. Tu producent w swojej ofercie ma kilka mocno zróżnicowanych propozycji – w zależności od tego, jakie gogle, kontrolery i akcesoria wybierzemy, wydać musimy od 3 tysięcy złotych do 7 tysięcy złotych. Najnowszy w rodzinie model, czyli Vive Pro 2, to ekrany z rozdzielczością 2448 x 2448 na oko oraz odświeżaniem maksymalnie na poziomie 120 Hz. Tu niestety także jesteśmy mocno „ograniczeni" kablami, ale przynajmniej producent pomyślał o tym, aby wszystkie kontrolery z rodziny Vive były ze sobą kompatybilne. Oznacza to, że kupując jeden zestaw już teraz, będziemy mogli za 2 czy 3 lata kupić nowe, lepsze gogle, a kontrolery zostawić te same. Choć także i w tej kwestii stale dokonuje się technologiczny postęp i części funkcji możemy wówczas nie uświadczyć.
Druga ze „świeżynek" ze stajni HTC to drogi Vive Focus 3 (cena ok. 6500 zł), przeznaczony już jednak do zastosowań profesjonalnych i biznesowych. Co istotne – zestaw jest jednak w pełni samodzielny i nie wymaga łączenia się kablami z PC. Po prostu zakładamy go na głowę i możemy korzystać ze wszystkich dobrodziejstw dostępnych aplikacji. Teoretycznie zestaw jest w stanie uruchamiać gry, ale nie był projektowany z myślą o nich – inwestując tak pokaźną kwotę, warto mieć więc na uwadze, że to urządzenie przede wszystkim do pracy, a nie do rozrywki.



Wolność i swoboda

Lukę pomiędzy bezkablowym Vive Focus a gamingowym Vive Pro wypełnia… Oculus Quest. Facebook lata temu przejął firmę Palmera Lucky'ego za blisko 2 miliardy dolarów i od tamtego momentu dokłada wszelkich starań, aby zestawy VR powoli były w stanie zastępować nam tradycyjne komputery i smartfony. Choć w ofercie firmy znajduje się także stale rozwijana seria Oculus Rift, przyszłością niewątpliwie jest tańszy, ale i bardziej uniwersalny, wspominany już Oculus Quest. To samodzielne gogle niewymagające żadnych kabli, które pozwalają zarówno na granie, jak i na pracę w podstawowych aplikacjach. Najnowszy model z tej rodziny – Oculus Quest 2 – to wydatek rzędu 1800 złotych. Cena – jak naj-

HALF-LIFE: ALYX

Po latach przerwy Valve wydało kolejną odsłonę serii Half-Life. Tym razem przeznaczona była ona jednak jedynie na VR. Choć ograć można ją także na innych kompatybilnych z PC headsetach, to właśnie korzystając z Valve Index mamy mieć zapewnione najlepsze wrażenia oraz kilka innych bonusów w samej grze. Redakcja Komputer Świat miała przyjemność ogrywać ten tytuł już jakiś czas temu – recenzję Alyx znajdziecie w numerze 6/2020.

SONY PRACUJE JUŻ NAD NASTĘPCĄ DLA PLAYSTATION VR. PREMIERA W 2022 R.







VALVE INDEX TO DROGI, ALE ŚWIETNIE OCENIANY ZESTAW DO VR



bardziej przyzwoita, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę techniczne możliwości sprzętu. Urządzenie oferuje ekrany z rozdzielczością 1832 x 1920 na oko, a także odświeżanie na poziomie maksymalnie 90 Hz. To oczywiście mniej niż zestawy Valve i HTC, o których pisaliśmy obok, ale jednocześnie wystarczająco wysoki poziom, aby móc cieszyć się wyraźnym i płynnym obrazem.

Co ciekawe, Oculus Quest, choć w swoim założeniu może działać bez kabla, został zaprojektowany tak, aby można było go podpiąć także do PC. Mając odpowiedni przewód – tak zwany Oculus Link – teoretycznie możemy uruchamiać na goglach bardziej wymagające gry VR, o ile dysponujemy odpowiednio mocnym komputerem. Ważną kwestią są także kontrolery. Choć zestaw oferuje oczywiście „klasyczne" kontrolery do wirtualnej rzeczywistości, Facebook zadbał o to, abyśmy oprogramowanie mogli obsługiwać także… samymi dłońmi. Choć wszyscy znaczący producenci pracują nad technologią interfejsu opartego na rękach użytkownika, to właśnie imperium Zuckerberga odnotowało największy progres w tej materii. W części gier i programów działa to już bezbłędnie, a w najbliższych latach będzie jeszcze lepiej. Rozważając zakup Oculus Quest, warto mieć na uwadze jeszcze jedną kwestię – budzi ona sporo kontrowersji. Z racji tego, że to zestaw będący częścią ekosystemu Facebooka, wiele osób ma spore wątpliwości co do prywatności danych powiązanych z ekosystemem. Już teraz, aby móc korzystać z gogli, musimy logować się kontem mediów społecznościowych, w tym samym czasie udostępniając szereg informacji o tym, co robimy i jakie mamy preferencje – i to nie tylko dotyczące grania. Jeżeli nie mamy ochoty zakładać konta na Facebooku i przywiązujemy dużą wagę do nieudostępniania jakichkolwiek danych – Oculus może nie być zestawem dla nas.

Konsolowy kamyczek

Choć rynek VR jest obecnie związany głównie z PC, także i gracze konsolowi znajdą tu coś dla siebie. Jedynym znaczącym headsetem jest tu oczywiście PlayStation VR – działające docelowo jedynie z PlayStation 4, choć przy odrobinie gimnastyki i z odpowiednimi przewodami uruchomimy je także na PlayStation 5. Pytanie tylko o to, czy warto… zwłaszcza że na horyzoncie majaczy już nowa wersja zestawu, czyli PlayStation VR 2. Data premiery ulepszonych gogli to koniec 2022 roku, musimy więc uzbroić się w cierpliwość, choć z drugiej strony – w dziedzinie konsolowego VR nie dzieje się obecnie przesadnie dużo. Niemniej, kilka interesujących tytułów oczywiście się znajdzie – ot choćby Star Wars: Squadrons, Resident Evil 7, Dreams czy też Borderlands.

Warta odnotowania jest także i cena zestawu – spośród wszystkich zaliczanych do czołówki to zdecydowanie najtańsza opcja. Gogle kupimy od około 1100 złotych, choć pamiętać trzeba, że za niższą ceną idzie także i niższa jakość obrazu. Headset oferuje ekrany o odświeżaniu na poziomie maksymalnie 120 Hz i rozdzielczością jedynie 960 x 1080 na oko. Naturalnie całość wymaga od nas stałego połączenia z konsolą.

CZY JESTEŚMY SKAZANI NA KABLE?

VR to bardzo zaawansowana technologia, która choć powoli pozbywa się już okablowania – w przypadku chęci uruchamiania najbardziej zaawansowanych gier nadal jest na nie niejako „skazana". Cudzysłów wynika z faktu, iż producentom udało się już w pewien sposób to ograniczenie obejść dzięki specjalnym, bezprzewodowym adapterom podłączanym do gogli… ale niestety są one wręcz absurdalnie drogie.



Choć technologia przesyłania obrazu z komputera do gogli działa przyzwoicie i w następnych latach będzie udoskonalana, na chwilę obecną to bardzo kosztowna inwestycja. Dość powiedzieć, że cały zestaw HTC VIVE Wireless Adapter to wydatek rzędu 1899 złotych – to więcej niż podstawowa wersja bezprzewodowego Oculus Quest! Obecnie zwolennicy VR chcący pozbyć się przewodów stoją więc przed następującym dylematem – albo kupują gogle samodzielne, które są tańsze, ale uruchomią tylko mniej zaawansowane graficznie gry, albo wydają kilkukrotnie więcej na przewodowy zestaw i bezprzewodowy adapter.

GRANIE W CHMURZE: STARY

O graniu z poziomu chmury słyszymy od lat. Paradoksalnie może ono zyskać na popularności *nie z powodu swoich możliwości, ale właśnie za sprawą omawianych wcześniej, absurdalnych cen sprzętu do grania*

Choć usług oferujących granie w chmurze jest znacznie więcej, tak naprawdę szanse na odciśnięcie większego, długoterminowego piętna na rynku konsumenckim mają jedynie cztery z nich – Google Stadia, GeForce Nowe, PlayStation Now oraz Xbox Cloud. I choć każde z nich borykać musi się z własnymi problemami oraz ograniczeniami, wszystkie udowodniły, że mogą być realną i sensowną alternatywą dla tradycyjnych, dotychczasowych form grania – i to bez względu na to, czy chcemy pograć na desktopie, laptopie, tablecie czy smartfonie. Przyjrzymy się bliżej temu, jak działają, ile kosztują i jakie warunki trzeba spełnić, aby móc korzystać z pełni ich możliwości.

XBOX CLOUD – NAJBARDZIEJ OPŁACALNIE, ALE CZY NAJLEPIEJ?

Zaczynamy od opcji, za którą stoi Microsoft. Gigant z Redmond od dawna mocno inwestuje w rozwiązania chmurowe, aczkolwiek dopiero w ostatnich latach zaczyna przynosić to wymierne korzyści. W przypadku gier – ekosystem znajduje się wprawdzie obecnie „jedynie" w wersji beta, ale jest w pełni funkcjonalny i nie ulega wątpliwości, że będzie dalej rozwijany. Jak działa i na co pozwala? Tu kluczową rolę odgrywa fakt, iż możliwość grania w chmurze w gry z Windows i Xboxa dostępna jest jedynie dla tych osób, które wykupioną mają subskrypcję Xbox Game Pass w wersji Ultimate. To miesięczny wydatek rzędu 54,99 złotego, w ramach którego otrzymujemy lokalny dostęp nie tylko do katalogu gier ze stajni Microsoftu i jego partnerów, ale także właśnie do korzystania z Xbox Cloud – nazywanego niekiedy także skrótowo xCloud. W tym miejscu warto zaznaczyć jeszcze jeden element – na chwilę obecną xCloud oficjalnie działa jedynie z urządzeniami wyposażonymi w Androida. Oznacza to, że w gry z poziomu chmury możemy bez problemu grać jedynie na smartfonach i tabletach, choć oczywiście w nieodległej przyszłości pojawi się wsparcie także i dla innych platform – PC oraz starszych konsol Microsoftu. Jak będzie to wówczas działać? Tak długo, jak mamy dostęp do internetu, będziemy mogli uruchomić dowolną grę i sterować postaciami, tak jakbyśmy uruchamiali grę lokalnie, a samo opóźnienie – choć delikatnie zauważalne – nie wpływa na ogólne wrażenia z rozgrywki. Niepotrzebne jest tak naprawdę nic więcej – parametry samego urządzenia w gruncie rzeczy się nie liczą i o ile nie planujemy korzystać z chmury na 10-letnim sprzęcie, nie powinniśmy natrafić na żadne problemy. Co istotne – gra w żaden sposób nie jest wówczas pobierana, po chwili na połączenie się z serwerem zostaje po prostu uruchamiana, a po zakończeniu sesji na naszych dyskach nie zostaje nawet najmniejszy ślad. Oczywiście nasze postępy zapisywane są w chmurze.





Wersja xCloud na Androida jest w pełni funkcjonalna, oficjalne zaś wydania na PC i starsze konsole Microsoftu – choć formalnie potwierdzone – nie mają jeszcze żadnej konkretnej daty premiery. W tym miejscu zaznaczyć trzeba jednak także, że na wszystkich platformach chmura działać będzie tak samo – zarówno w kwestii wymagań, jak i dostępnych tytułów. W ramach chmur Microsoftu grać możemy tylko w gry, które są obecnie dostępne w ramach Xbox Game Pass. To przynajmniej kilkaset produkcji od większych i mniejszych producentów, ale warto mieć na uwadze, że część z nich włączona jest w system rotacyjny – to znaczy, że dostępne są jedynie przez określony przedział czasowy, a następnie z usługi znikają. W ich miejsce naturalnie stale pojawiają się kolejne gry. To co warte zaznaczenia – produkcje należące do Microsoftu (oraz zespołów, które wykupili – między innymi Bethesda, Obsidian, The Colation, Mojang Studios) są w usłudze dostępne „na stałe" i nigdy z niej nie znikną.

SPRZĘT, NOWE GRY

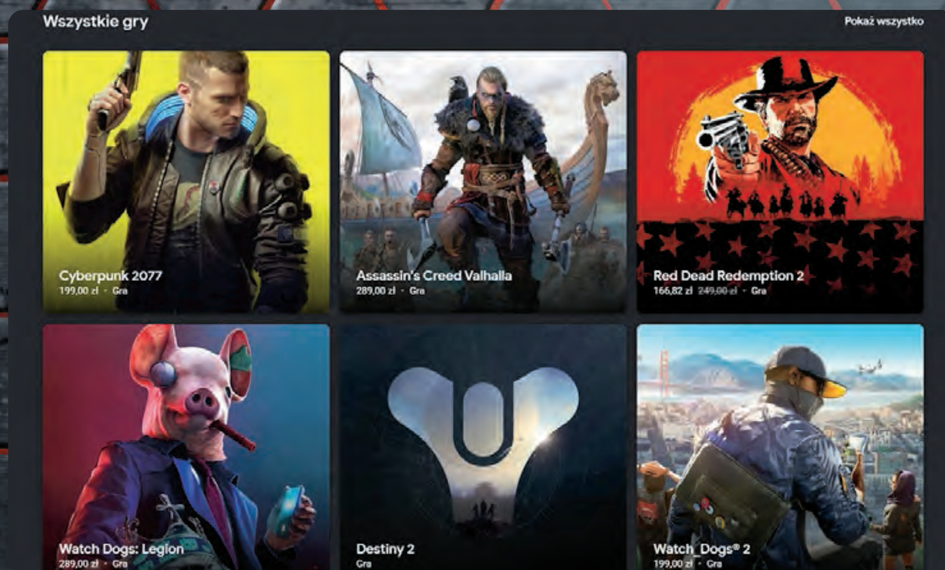
GOOGLE STADIA – TECHNOLOGICZNY CUD OBARCZONY RYZYKIEM



To najnowsza usługa chmurowa na rynku i jednocześnie taka, z którą wiele osób wiąże największe nadzieje. Od strony technologicznej to najlepiej i najpłynniej działająca usługa, która w gruncie rzeczy wymaga od nas jedynie zainstalowanej przeglądarki. Problematyczny okazuje się jednak model finansowy, na który postawiło Google. Choć usługa teoretycznie pozwala na założenie darmowego konta i „przetestowanie" kilku mniejszych, wybranych produkcji, aby móc cieszyć się pełnią możliwości, musimy wykupić abonament Pro. Miesięczny koszt to 39 złotych, co samo w sobie jest stosunkowo niewielką kwotą, ale niestety większość wartych uwagi tytułów wymaga dodatkowego zakupienia w sklepie. I to po cenie wyższej niż w „normalnym" sklepie. Nie byłoby z tym większego problemu, gdybyśmy w ten sposób uzyskiwali możliwość korzystania z tytułu także na innych platformach… ale niestety tak nie jest. Oznacza to, że grę kupioną w sklepie Stadia za wyższą niż „rynkowa" cenę tak naprawdę możemy uruchomić tylko wtedy, gdy mamy połączenie z internetem. Nie da się jej uruchomić offline, nie możemy z niej skorzystać w żaden inny sposób niż poprzez Google Stadia. O tym, dlaczego to istotne, napiszemy jeszcze przy okazji GeForce Now, ale już na tym etapie musicie wiedzieć, że nie jest to najbardziej opłacalny model. Ot, płacimy więcej, a grę jedynie „wypożyczamy".

Oczywiście w ramach abonamentu Pro zyskujemy dostęp „za darmo" do szeregu gier, ale w większości są to mniejsze lub starsze produkcje. W porównaniu z ofertą innych usługodawców w tej kategorii – wypada to dość ubogo. To samo powiedzieć można o samym zakresie gier dostępnych w sklepie Stadia. Choć znajdziemy tam kilka naprawdę dużych hitów – na przykład Red Dead Redemption 2,





Cyberpunk 2077, cała seria Assassin's Creed czy chociażby nadchodzące Far Cry 6 – lista jest znacznie krótsza niż u konkurencji.

W przypadku Google Stadia pod uwagę trzeba wziąć jeszcze jeden aspekt. Choć gry działają i wyglądają w chmurze bardzo dobrze (wręcz najlepiej spośród wszystkich dostępnych obecnie opcji), Google ma długą historię uśmiercania obiecujących produktów, które nie spełniają ich finansowych oczekiwań wystarczająco szybko. Choć włodarze giganta zapewniają, że na chwilę obecną Stadia nadal będzie utrzymywana i rozwijana, liczne ruchy związane z zamykaniem wewnętrznych zespołów skupionych wokół projektu sprawiają, że obawy przed nagłym zniknięciem usługi z rynku są jak najbardziej zasadne. Jeżeli – odpukać! – do tego dojdzie, wszystkie gry, które kupiliśmy z poziomu sklepu Stadia, po prostu „wyparują".

GOOGLE NIE RADZI SOBIE Z GRAMI?



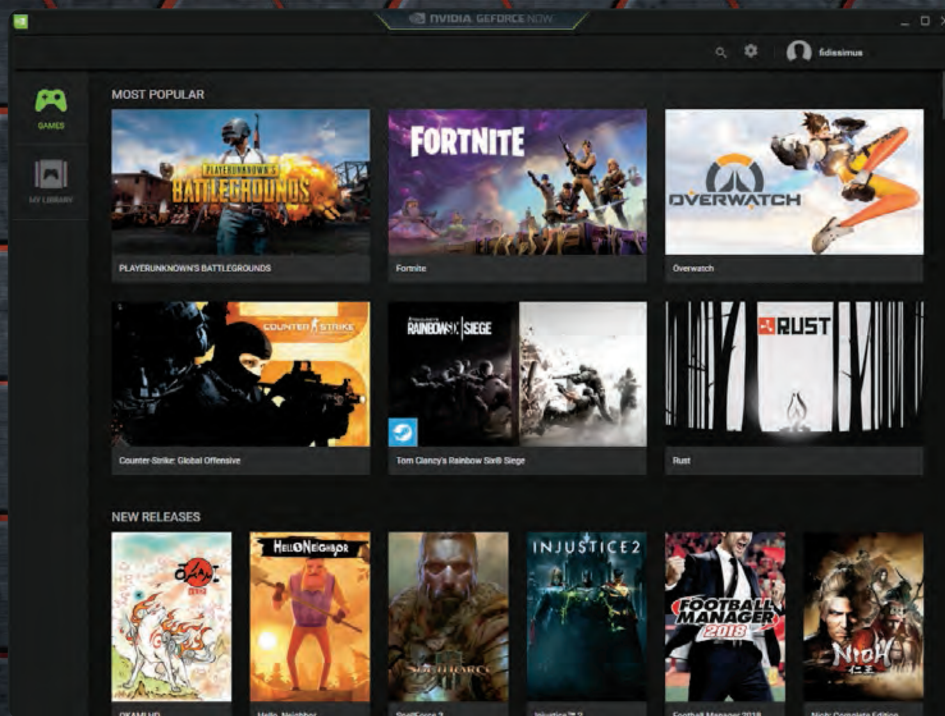
Choć tworzenie ekosystemów Google wychodzi znakomicie – gigant od lat nie potrafi „zaczepić się" o dochodową branżę gier. Android sprawdza się świetnie jako platforma do gier, sklep Google Play przynosi z zakupów i mikrotransakcji miliardy dochodów, ale gdy tylko hegemon z Mountain View bierze się do samodzielnego tworzenia gier – kończy się to tragicznie. Większość projektów w tej materii kasowana jest już na bardzo wczesnym etapie, ale niektórym udaje się „wykluć" z fazy konceptualnej. Tak było chociażby z Google Stadia Games & Entertainment, które z hukiem zamknięto w zaledwie rok po otwarciu. Początki były jednak bardzo obiecujące – do zespołu ściągnięto wielu bardzo utalentowanych deweloperów, a na ich czele stanęła Jade Redmond. Utalentowana menadżerka i producentka, która w swoim CV ma hity takie jak Assassin's Creed, Watch Dogs czy Splinter Cell, dawała nadzieję na to, że tym razem Google poradzi sobie z tworzeniem własnego rozrywkowego software'u… Niestety, zanim zespół zdążył cokolwiek wydać – szefostwo zadecydowało o odcięciu finansowania. Jak mogliśmy przeczytać w wydanym na początku 2021 roku oświadczeniu – zamiast własnych gier tworzonych z myślą o chmurze, Google wolało się skupić na ulepszaniu ekosystemu, z którego korzystać mają inni deweloperzy.

Fot. Koo1980/iStockphoto.com

GEFORCE NOW – BEZPIECZEŃSTWO PONAD WSZYSTKO?

W poprzednich akapitach wspominaliśmy już o usłudze NVIDII. Dla osób mocno związanych z PC oraz istniejącymi już platformami, zwłaszcza platformą Steam – będzie to zdecydowanie najsensowniejszy wybór. W przeciwieństwie do powyżej omawianej usługi Google, w tym przypadku wszelkie gry kupujemy właśnie w sklepie należącym do Valve. Oznacza to, że możemy uruchomić je zarówno z poziomu chmury – na przykład jeżeli znajdujemy się obecnie w innym miejscu, bez naszego „głównego" komputera – jak i lokalnie. W gruncie rzeczy – GeForce Now to tak naprawdę usługa dająca nam poprzez chmurę dostęp do mocniejszego komputera, a nie kolejny sklep. To całkowicie inne podejście niż u konkurencji, które przypadnie do gustu osobom, które cenią sobie uniwersalność.
Od strony technicznej trudno usłudze cokolwiek zarzucić, oczywiście pod warunkiem, że dysponujemy sensownym, stabilnym łączem. Zakładając, że zdecydujemy się na korzystanie z wersji płatnej (koszt to 49 złotych miesięcznie), liczyć możemy nie tylko na uruchamianie gier w maksymalnych detalach, ale także – tam gdzie to możliwe – z użyciem RTX. Ponadto, tak zwani gracze priorytetowi nigdy nie muszą czekać w kolejkach, a ich sesje mogą trwać tyle, ile sobie zażyczą. To istotne rozróżnienie, GeForce Now bowiem oferuje także darmową wersję usługi. Jeżeli mamy kupioną jakąś grę na Steam, a nasz komputer nie do końca sobie z nią radzi – możemy pobrać aplikację NVIDII i spróbować odpalić ją w chmurze bez żadnych dodatkowych kosztów. Niestety, nie możemy liczyć wówczas na wszystkie techniczne fajerwerki, a ponadto zwykle musimy „odczekać" swoje. Gdy dorwiemy się do wirtualnej maszyny, możemy grać na niej maksymalnie godzinę – później sesja się kończy, a my wracamy do kolejki.
Rozwiązanie z punktu widzenia „bezpieczeństwa" inwestycji wydaje się pewniejszym wyborem niż Google Stadia – nawet jeśli usługa zostanie w końcu zamknięta, gry zakupione na Steam nadal pozostają do naszej dyspozycji. Ponadto, gdy w przyszłości kupimy na własność mocniejszy PC – możemy z chmury zrezygnować i grać „na tej samej kopii" całkowicie lokalnie. W przypadku usługi Google musielibyśmy grę kupić raz jeszcze, co z ekonomicznej perspektywy jest w oczywisty sposób kompletnie nieopłacalne.





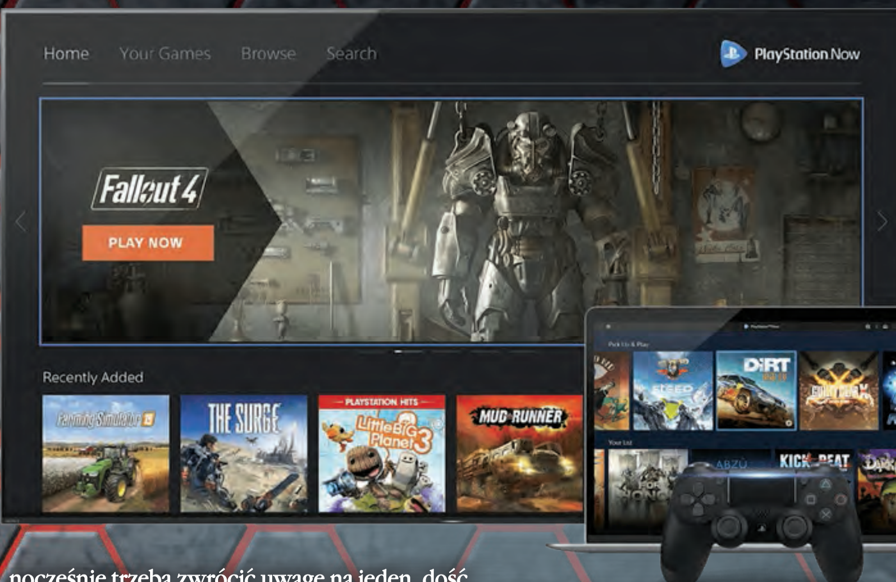
RAY-TRACING TAKŻE W CHMURZE

Przełomowa wizualnie technika ray-tracingu odgrywa w grach wideo coraz istotniejszą rolę. W czasach, w których trudniej o jeszcze lepszą fizykę, jeszcze lepsze animacje bądź jeszcze bardziej szczegółowe tekstury, producenci szukają obszarów, w których nadal mogliby się „rozwijać". Skomplikowany system realistycznych odbić na papierze może i nie brzmi przesadnie efektownie, ale w praktyce naprawdę sporo zmienia, dodając grom niespotykanej wcześniej głębi oraz realizmu. W przypadku grania lokalnie na PC czy konsoli, ray-tracing nie jest obecnie niczym nadzwyczajnym – znajdziemy go w większości nowych tytułów, pod warunkiem że dysponujemy odpowiednio mocną kartą graficzną. W przypadku grania w chmurze – jest jednak zgoła inaczej. Tak naprawdę GeForce Now – a właściwie jego płatna wersja – jest obecnie jedyną usługą na rynku, która gwarantuje obsługę tej technologii! Oznacza to, że jeżeli mamy wystarczająco szybkie łącze – grę możemy uruchomić nie tylko w maksymalnej rozdzielczości, ale właśnie także z obsługą ray-tracingu. Tak zwany RTX ON jest aktualnie funkcją ekskluzywną dla usługi NVIDII. Konkurencyjne serwery póki co nie mają takich możliwości, ale jest to zapewne jedynie kwestia czasu.



PLAYSTATION NOW – POLACY JESZCZE CZEKAJĄ, ALE CZY JEST NA CO?



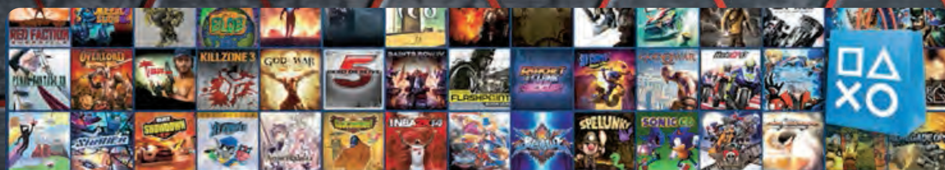


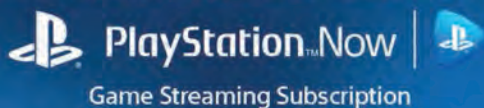
Na sam koniec zostawiliśmy usługę, która obecnie nie jest jeszcze dostępna oficjalnie w Polsce… ale która prędzej czy później zawita także i nad Wisłę. Redakcja Komputer Świat miała okazję testować PlayStation Now już jakiś czas temu i choć jest ona stale poprawiana oraz ulepszana, mamy solidne podstawy do wyciągnięcia wstępnych wniosków i określenia tego, czego po usłudze możemy się spodziewać.

To, co wydaje się najistotniejsze – usługa skierowana jest zarówno do posiadaczy konsoli PlayStation, jak i zwolenników PC. Sama filozofia, na której oparto jej fundamenty, diametralnie różni się od wszystkich opisywanych wcześniej przypadków. Roczny koszt PlayStation Now wynosi około 270 złotych, abonament zaś odnawiający się co miesiąc – około 35 złotych. Z racji tego, że usługa nie jest oficjalnie dostępna w Polsce, powyższe kwoty są jedynie „przeliczeniami" z waluty amerykańskiej.

Podobnie jak w przypadku xCloud – w ramach abonamentu otrzymujemy dostęp do szeregu gier, których nie musimy w żaden sposób dodatkowo kupować. Niestety, choć lista gier jest pokaźna (to już blisko 1000 tytułów), próżno szukać na niej najnowszych hitów. To w zdecydowanej większości gry z ery poprzednich generacji konsol i choć znajduje się tam szereg perełek – na nowości nie mamy co liczyć. Oczywiście do usługi włączone zostały także częściowo największe tytuły ekskluzywne z PlayStation 4 – z Bloodborne czy Horizon Zero Dawn na czele – jednak to nadal w większości produkcje przynajmniej kilkuletnie.

Jak jednak działa sama usługa? Po zainstalowaniu aplikacji (na konsoli lub na PC) po prostu wybieramy interesującą nas grę i już po chwili możemy cieszyć się rozgrywką. Gra nie jest w żaden sposób pobierana, a całość opiera się na połączeniu z zewnętrznym serwerem. Przy stabilnym łączu liczyć możemy na wyświetlanie w maksymalnej dostępnej dla danej gry rozdzielczości i 30 fps. W większości przypadków całość prezentuje się bardzo dobrze, choć jednocześnie trzeba zwrócić uwagę na jeden, dość istotny element – z uwagi na to, że 80 procent listy gier stanowią starsze produkcje, musimy nastawić się na to, że będą one prezentowały się po prostu leciwie. Nie jest to wina strony technicznej PlayStation Now, lecz katalogu dostępnych tytułów.







Oczywiście dla osób, które nigdy nie grały w żaden z wielkich minionych hitów na PlayStation, może być to ciekawa propozycja, ale bezpiecznie możemy założyć, że bardziej opłacalną inwestycją jest po prostu kupienie samej konsoli. Zwłaszcza jeżeli nie chcemy być uzależnieni od jakości naszego łącza. Trudno wyobrazić sobie także, aby osoby, które mają już konsolę PlayStation, masowo rzucały się na usługę Now – w końcu po to kupiły sprzęt, aby móc ogrywać tytuły ekskluzywne i większość najciekawszych tytułów sprzed paru lat zapewne już i tak znajduje się w ich bibliotece. Paradoksalnie więc, propozycja Sony powinna największe uznanie znaleźć pośród grających na PC, ale i tutaj ma to raczej charakter czysto ciekawostkowy. Najnowszych gier w PlayStation Now nie uświadczymy, niemniej abonament na kilka miesięcy powinien wystarczyć do ogrania co lepszych „zaległości". Wyjdzie taniej niż przy zakupie konsoli na własność, ale jeżeli planujemy mocniejsze związanie się z ekosystemem Sony – zdecydowanie lepiej będzie zainwestować w fizyczny sprzęt. Oczywiście dopiero wtedy, gdy rynkowe ceny za PS5 i PS4 spadną do sensownego pułapu.

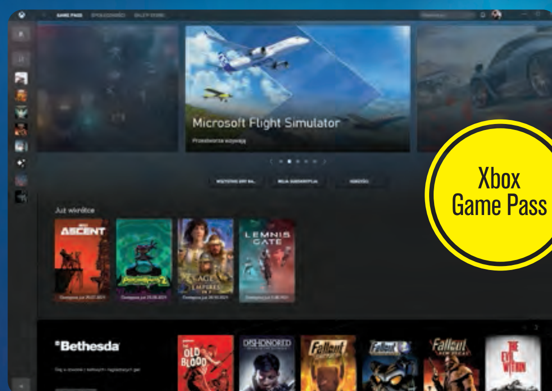
JAK SKORZYSTAĆ Z USŁUGI PRZED POLSKĄ PREMIERĄ?

Choć usługa oficjalnie nie jest jeszcze dostępna w naszym kraju – tak naprawdę możemy z niej bezproblemowo korzystać już teraz. Jak to zrobić? W gruncie rzeczy wystarczy mieć konto PlayStation zarejestrowane w jednym z krajów, w których Now już działa. Może to być Wielka Brytania, USA, Japonia, Kanada bądź jeden z kilkunastu krajów Unii Europejskiej – między innymi Niemcy, Hiszpania, Włochy, Francja, Dania czy Austria. Co jednak istotne – podczas rejestracji musimy podać nie tylko swoje imię, nazwisko czy e-mail, ale także dane adresowe, pochodzące z oficjalnie wspieranego przez Now kraju. To wymóg formalny, ale w żaden sposób nie jest weryfikowany. Gdy mamy już założone konto – możemy połączyć je z usługą. Jeśli po darmowym okresie próbnym uznamy, że chcemy z niej dalej korzystać – możemy oczywiście podpiąć do konta kartę. Co ważne – gdy PlayStation Now wejdzie już oficjalnie do Polski, istniejących rozliczeń i adresu konta nie da się zmigrować. Gdy będziemy chcieli opłacać subskrypcję w złotówkach, a nie w obcej walucie – wówczas potrzebne będzie założenie nowego konta. Trzeba liczyć się z tym, że wraz z założeniem nowego konta usługa traktować będzie nas jako całkowicie świeżego użytkownika, a to oznacza, że jakikolwiek progres w grach na zagranicznym koncie nie zostanie przeniesiony.

ABONAMENTY NA GRY CORAZ BARDZIEJ OPŁACALNE

Związany z wejściem nowej generacji konsol wzrost cen za gry sprawia, że ***coraz sensowniejszą opcją są comiesięczne abonamenty dające dostęp do wybranych tytułów.*** *Wprawdzie nie otrzymujemy ich na własność, a jedynie „wypożyczamy", ale w erze cyfrowej dystrybucji absolutnie nikt nie powinien mieć z tym większych problemów*

Zarówno obecnie, jak i w perspektywie kilkuletniej, najbardziej opłacalną opcją zdaje się być **Xbox Game Pass**. Microsoft przez ostatnie kilka lat mocno zbroił się na polu gamingowym, kupował utalentowane studia i inwestował w rozwój pecetowo-konsolowej infrastruktury… i wydane miliardy powoli zaczynają się zwracać. Choć gigant z Redmond na pewno nie wyszedł jeszcze „na zero", z perspektywy gracza trudno aktualnie o lepszą ofertę – najdroższa wersja abonamentu to wydatek rzędu **54,99 zł**, a najtańsza (dająca dostęp do gier tylko na jednej, wybranej platformie) **39,99 zł miesięcznie**. W zamian otrzymujemy dostęp do ponad 300 gier, w tym także szeregu premierowych tytułów. Wiele gier, które znaleźć mogliście w części poświęconej nadchodzącym produkcjom, już w momencie debiutu dostępnych będzie z poziomu Xbox Game Pass… podczas gdy osoby bez abonamentu będą musiały – w zależności od platformy – zapłacić za nie od 270 do 350 złotych. Z perspektywy czysto ekonomicznej trudno dyskutować z opłacalnością tego rozwiązania.



Oczywiście Microsoft nie jest jedynym graczem na tym polu. Własne usługi mają także inni giganci. PlayStation oferuje **PS Plus Collection** w ramach usługi PlayStation Plus (**37 zł miesięcznie** lub 260 zł rocznie) – znajdziemy tam kilkanaście świetnych tytułów na wyłączność, ale w większości są to tytuły przynajmniej sprzed kilku lat, sama lista gier nie jest zbyt często aktualizowana. Ubisoft ma własne **Ubisoft+** (**59,90 zł miesięcznie**), w ramach którego zagramy w ponad 100 gier tego producenta, w tym także w część nowszych gier – na przykład ostatnie Assassin's Creed czy nadchodzące Far Cry 6. Jest także ciekawie prezentujące się **EA Play** (**14,99 zł miesięcznie** lub 79,99 zł rocznie), gdzie znajdziemy szereg gier spod egidy Electronic Arts – od FIFA 21 na Sims 4 kończąc. Co jednak ciekawe – EA Play jest zawarte także we wspomnianym Xbox Game Pass. Decydując się na usługę Microsoftu, dostajemy więc niejako pakiet od EA „za darmo".







Komputer Świat od 1998 roku

Adres redakcji: 02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 49
internet: www.komputerswiat.pl, forum.komputerswiat.pl
e-mail: redakcja@komputerswiat.pl

Łukasz Gołąbiowski: autor tekstów

Rafał Kamiński: redaktor naczelny
Tomasz Paczuski: z-ca redaktora naczelnego, szef wydania drukowanego
Agnieszka Al-Jawahiri: z-ca redaktora naczelnego, szef wydań specjalnych

Jolanta Rososińska: korekta
Robert Dobrzyński: dyrektor artystyczny
Mariusz Rybak: redaktor graficzny

ringier axel springer

Wydawca: RINGIER AXEL SPRINGER POLSKA Sp. z o.o.
Członek Izby Wydawców Prasy i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
www.ringieraxelspringer.pl, asp@axelspringer.pl
Adres: 02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 49
tel. (12) 2600200 (BOK)

Prezes Zarządu: Mark Dekan
Prezes Honorowy: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Marcin Biegluk
Dyrektor Finansowy: Krzysztof Stopa
Dyrektor Sprzedaży: Mariusz Wąsiński
Dyrektor Marketingu: Olga Korolec

media impact

Biuro reklamy: Media Impact
reklama.warszawa@mediaimpact.pl
tel. (12) 2600200 (BOK)

Business Project Manager: Paweł Bulwan
Dział personalny: Monika Remiszewska
Księgowość: Katarzyna Fita (dyrektor)
Kolportaż: Rafał Kamiński (dyrektor)
Produkcja: Mariusz Gajda
Druk: Walstead Kraków Sp. z o.o.

Prenumerata i egzemplarze archiwalne:
www.literia.pl

Sprzedaż internetowa: www.literia.pl
Prenumerata zagraniczna: www.literia.pl
E-wydania: ksplus.pl





